

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Keberhasilan proses pendidikan tidak dapat dilepaskan dari proses belajar di sekolah, sebab sekolah merupakan salah satu pelaksana pendidikan yang dominan dalam keseluruhan organisasi pendidikan disamping keluarga dan masyarakat. Dalam pembelajaran sekolah pada dasarnya merupakan proses kegiatan belajar mengajar, yaitu adanya interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan siswa dalam situasi pendidikan.

Dalam lingkungan sekolah keberhasilan proses belajar dapat dinilai optimal bila melahirkan perubahan perilaku secara bermakna, Ausubel merumuskan bahwa proses belajar dinilai bermakna (*meaningful*) bila dalam diri siswa terjadi perpaduan bekal ajar awal atau kemampuan awal (*entry behavior*) dengan materi baru, menurut piaget proses belajar dinilai optimal bila terjadi mekanisme proses asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi secara harmonis dan menghasilkan kemantapan skemata dalam pikiran.

Apabila ditinjau lebih dalam tentang tujuan pengajaran itu, yaitu terwujudnya tujuan Pembelajaran, pada umumnya guru sudah puas apabila para siswa sudah dapat menguasai bahan pelajaran. Apabila hal ini berjalan terus maka akibatnya adalah tidak majunya ilmu pengetahuan yang mana ini mengakibatkan pula tidak berkembangnya kebudayaan. Ini suatu tantangan yang harus dihadapi oleh guru dan siswa, bahkan menjadi tantangan pula bagi pemimpin dan pembina dalam bidang pendidikan. Maka diperlukan

perubahan dan pengembangan serta pemakaian strategi mengajar yaitu guru hendaknya menekankan pemakaian strategi mengajar yang menuntut keaktifan siswa.

Keberhasilan seorang guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menguasai materi yang akan disampaikan tetapi guru juga harus memiliki kemampuan untuk merencanakan, menyusun setiap program satuan pelajaran, mempergunakan dan mengembangkan media pendidikan serta mampu memilih strategi pembelajaran atau metode yang bervariasi dan efektif.

Pemilihan strategi pembelajaran harus berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai, selain itu juga harus disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik peserta didik, serta situasi atau kondisi di mana proses pembelajaran itu berlangsung. Banyak teknik dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru, tetapi tidak semuanya sama efektifnya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Mager 1977 : 54 kriteria memilih strategi pembelajaran harus :

1. Berorientasi pada tujuan pembelajaran
2. Pilih teknik pembelajaran sesuai dengan keterampilan yang diharapkan
3. Gunakan media sebanyak mungkin memberikan rangsangan pada indera peserta didik.
4. Pemilihan juga didasarkan pada efisiensi dan efektifitas dalam mencapai tujuan pembelajaran dan tingkat pembelajaran peserta didik.

Beberapa strategi pembelajaran yang baru mulai bermunculan dalam rangka meningkatkan nilai mutu sebuah pembelajaran, diantaranya adalah *Team Quiz*, *lesson study*, *examples non examples*, *cooperative script*, pembelajaran berdasarkan masalah, *numbered heads together*, *talking stick*, *role playing*, *group investigation*, *cooperative integrated reading and composition (CIRC)*, *contextual teaching learning*, dan lain-lain. Dari contoh strategi pembelajaran diatas, tidak semua strategi cocok diterapkan dalam sebuah pembelajaran maka peneliti menggunakan 2 strategi pembelajaran untuk mengetahui efektifitasnya dalam menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Mengidentifikasi Unsur Cerita pada siswa kelas 5 SD Negeri Jambon 1.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik mengadakan penelitian mengenai : “ Studi perbandingan strategi pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dengan strategi pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas 5 SD Negeri Jambon 1 “.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa rendah.
2. Pemilihan strategi pembelajaran yang kurang tepat dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

3. Guru yang kurang menguasai materi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Dalam melakukan penelitian perlu adanya pembatasan masalah terhadap masalah yang diteliti, hal ini menjaga agar masalah yang diteliti tidak terlepas dari pokok permasalahan yang ditentukan. Maka peneliti membatasi masalah tersebut tentang hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 5 SD Negeri Jambon 1 yang menggunakan strategi pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dibandingkan dengan strategi pembelajaran *Role Playing*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah dapat dikemukakan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa yang belajar menggunakan strategi pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dengan strategi pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas 5 SD Negeri Jambon 1?
2. Dari strategi pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Role Playing* manakah yang lebih baik digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar siswa di kelas 5 di SD Negeri Jambon 1?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan adalah acuan yang akan dicapai, sehingga tujuan penelitian dapat bekerja secara terarah baik dalam mencari data – data hingga pada pemecahan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan strategi pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dengan strategi pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar siswa di kelas 5 di SD Negeri Jambon 1.
2. Untuk mengetahui lebih baik mana antara strategi pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dengan strategi pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar siswa di kelas 5 di SD Negeri Jambon 1.

### **F. Manfaat Penelitian**

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di SD. Adapun manfaat yang penulis harapkan dapat memberikan sumbangan antara lain sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada peningkatan hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dan strategi pembelajaran *Role Playing*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

- 1) Memberikan masukan dalam meningkatkan dan memperluas pengetahuan dalam penerapan strategi pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Role Playing*.
- 2) Memberikan inspirasi dan rujukan bagi guru dalam rangka perbaikan pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran.

### b. Bagi Siswa

- 1) Memperoleh penguasaan materi pembelajaran yang diajarkan guru.
- 2) Meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

### c. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Sebagai masukan kepada peneliti lain untuk lebih memfokuskan penelitiannya pada upaya peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Sebagai referensi bagi peneliti yang memfokuskan kajiannya pada upaya peningkatan hasil belajar siswa.